

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi, internet, dan media sosial memberikan dampak perubahan kepada perilaku manusia dalam bersosial dan berkomunikasi (Rifauddin, 2016). Namun, tidak semua orang berkomunikasi dan bersosialisasi dengan benar ketika menggunakan teknologi. Tidak hanya anak-anak dan remaja, dewasa awal juga seringkali bersinggungan langsung dengan *bullying* secara elektronik. Terlebih, penggunaan gawai, dalam lingkup sosial, menjadikan penyimpangan komunikasi ini semakin terasa dekat dengan mereka. Singkatnya, kemajuan media komunikasi belum tentu sejalan dengan sikap positif penggunaannya.

Menurut Worldometer (2020), Indonesia termasuk kedalam negara dengan jumlah penduduk terbanyak ke 4 di dunia. Dengan jumlah penduduk yang setara dengan 3,51% dari total populasi dunia tersebut, Indonesia memiliki 175,4 juta pengguna internet, dan 160,0 juta diantaranya adalah pengguna media sosial terhitung pada Januari 2020. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia meningkat 12 juta (+8,1%) antara April 2019 dan Januari 2020 (Kemp, 2020). Teknologi informasi, internet, dan media sosial berkembang pesat memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Namun seiringnya dengan perkembangan tersebut juga memunculkan beberapa masalah-masalah kriminal. Salah satunya adalah *bullying* secara elektronik atau disebut *cyberbullying*.

Cyberbullying adalah perilaku menyakiti, membahayakan, merugikan, dan membuat orang lain merasa tidak nyaman, yang dilakukan dengan sengaja dan berulang oleh individu maupun kelompok melalui internet atau komunikasi media elektronik seperti media sosial, *e-mail*, pesan instan, gambar digital yang dikirim melalui telepon seluler, halaman *website*, *blog*, ruang obrolan (*chat rooms*) atau grup diskusi dan informasi, dengan keadaan korban tidak dapat melakukan perlawanan secara mudah dan seimbang (Willard, 2007; Burgess-Proctor, Patchin & Hinduja, 2009; Smith, 2008; Gonzales, 2014). Willard (2006) membagi perilaku *cyberbullying* dalam tujuh bentuk. Pertama, *flaming* atau pertengkaran daring. Kedua, *harassment* atau pelecehan. Ketiga, *cyberstalking* atau penguntitan *cyber*. Keempat, *denigration* atau fitnah. Kelima, *impersonating* atau akun palsu. Keenam, *Outing & Trickery* yaitu, *Outing*: menyebarkan rahasia orang lain, sedangkan *Trickery* atau tipu daya. Ketujuh, *exclusion* atau pengucilan dengan cara mengucilkan seseorang dari grup daring secara sengaja. Kasus ini banyak terjadi di kalangan masyarakat umum berupa *peer-group* atau kelompok pertemanan. Perilaku *cyberbullying* merupakan salah satu contoh penyalahgunaan teknologi informasi yang ada.

Cyberbullying dapat terjadi pada kelompok yang saling mengenal dan kelompok orang yang tidak mengenal. Perilaku *cyberbullying* dianggap lebih berbahaya dibandingkan dengan *bully* tradisional karena korban tidak dapat mengetahui secara pasti pelaku *cyberbullying* (Hinduja & Patchin, 2014). Dampak dari adanya perilaku *cyberbullying* ini tidak hanya dirasakan oleh korban namun juga oleh pelaku *cyberbullying* itu sendiri. Pelaku dapat merasakan dampak berupa kegagalan dalam mengembangkan kemampuan sosial, seperti empati, negosiasi, dan balas budi; kehilangan emosi sehingga pelaku cenderung menggunakan kekerasan untuk mendapatkan keinginannya; serta kerugian secara akademik akibat perilaku agresif yang memicu ketidaksiplinan dan ketidakfokusan pada tugas (Farington dalam Benitez dan Justicia, 2006).

Data kasus *cyberbullying* di Indonesia secara menyeluruh sulit ditemukan. Namun, data dari Polda Metro Jaya (dalam Virhdhani, 2016) menyebutkan bahwa setidaknya ada 25 kasus *cyberbullying* yang dilaporkan setiap harinya. Menurut survey yang diadakan oleh Asosiasi Penyelenggara Internet di Indonesia (APJII) pada 9 Maret – 14 April 2019, menunjukkan 49% pengguna internet pernah dirisak (*di-bully*) di media sosial (Jayani, 2019). KPAI (dalam Aziizah, 2019) juga telah membuat pernyataan tertulis mengenai perkembangan kasus laporan atas tindakan perilaku *cyberbullying*. Perkembangan ini tercatat terus berkembang dari tahun per-tahun. KPAI mencatat ada total 439 laporan kasus *cyberbullying* dari 2016 sampai 2018. Jumlah laporan ini terbagi menjadi korban *cyberbullying* sebanyak 198 (45,10%), dan pelaku *cyberbullying* sebanyak 241 (54,90%). Menurut data yang dirilis oleh Wearesocial pada Januari 2020, ditemukan ada sekitar 46,13% lebih dewasa awal, atau mereka yang berada pada usia 19-40 tahun di Indonesia saat ini yang menggunakan media sosial. Jumlah tersebut adalah setengah dari populasi pengguna media sosial di Indonesia. Diduga, para dewasa awal yang menggunakan media sosial ini menjadi sumbangsih dalam laporan atas tindakan perilaku *cyberbullying*. Dengan seiringnya kasus *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia dari tahun ke tahun ini telah menjadikan Indonesia sebagai negara dengan kasus *cyberbullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang (Satalina, 2012).

Hal ini juga didukung dengan adanya kasus-kasus *cyberbullying* yang ditemukan di lapangan, dan hasil observasi, yaitu pelaku dan korban sama-sama mereka yang berada pada usia dewasa awal. Fenomena yang terjadi pada masyarakat Indonesia mengenai kasus perilaku *cyberbullying* ini terjadi pada Selebgram Keanu (22) dan Artis Lucinta Luna (30) yang terjadi pada tahun 2020. Keduanya bersiteru dengan melontarkan kata-kata tajam dan saling sindir melalui media sosial Instagram. Bentuk ini masuk kedalam *cyberbullying* berupa *flaming* atau pertengkaran daring (Puspita, 2020). Pelaku *cyberbullying harassment* berupa *body shaming* @corissa.putrie (30)

pernah dilaporkan Artis Anjasmara (43) ke Polres Metro Jakarta karena telah menghina penampilan fisik Istrinya (47) melalui media sosial Instagram. Pelaku dilaporkan ke Polres Metro Jakarta dengan pasal pencemaran nama baik (Qalbi, 2019). Selanjutnya salah satu kasus *cyberbullying harassment* yang berakhir tragis telah dialami Reni (23) dengan terjun dari lantai 17 apartemen karena diduga korban di-bully oleh pelaku di media sosial WhatsApp dan Facebook milik korban dengan sengaja (Lesmana, 2019).

Adapun bentuk *cyberbullying cyberstalking* pernah dialami Artis Syifa Hadju (20). Syifa diteror oleh AH (25) menggunakan 3 akun Instagramnya dengan mengirimkan pesan tidak senonoh melalui *Direct Message* ke akun Instagram Syifa. Pesan tersebut berisikan ancaman penculikan, perkosaan, hingga membunuh. AH dilaporkan atas dugaan ancaman penculikan dan pemerkosaan dengan ancaman 6 tahun penjara (Aditia, 2020). Selain itu, bentuk *cyberbullying denigration* pernah di utas oleh Penyidik Polda Metro Jaya yang berupaya mengungkap kasus pencemaran nama baik Pramugari Garuda Indonesia berinisial SD (24) yang dilakukan oleh akun Twitter @digeembok, yang telah dilaporkan sejak 9 Desember 2019 lalu. Namun pada 10 Juli 2020, SD mencabut laporan soal pencemaran nama baik tersebut karena pelaku yang menuliskan kicauan di aplikasi Twitter tersebut sulit ditemukan lantaran akun yang digunakan tidak diketahui pemiliknya alias *anonymous* (Ernes, 2020).

Selanjutnya bentuk *cyberbullying impersonating* pernah terjadi pada Artis sekaligus Youtuber Baim Wong. Baim Wong (39) melaporkan dua orang pelaku berinisial MZ (21) dan LH (23) yang melakukan penipuan *online* dengan mencatat namanya dalam program televisi Indonesia *Giveaway*. Pelaku awalnya membuat akun Facebook atas nama Baim Wong dan masuk ke grup Indonesia *Giveaway*. Pelaku dikatakan mendapat keuntungan puluhan juta dan dijatuhkan pasal UU ITE dengan ancaman 4 tahun penjara (Gita, 2020). Adapun bentuk *cyberbullying Outing & Trickery* terjadi pada Mahasiswa berinisial IA (24) yang menyebarkan foto bugil mantan pacarnya, AA (23) pada keluarga korban dan media sosial. AA mengaku dibujuk oleh IA untuk telanjang saat melakukan *video call*. Namun, tanpa sepengetahuan AA, IA men-*screenshot* video tersebut. IA dijatuhkan pasal UU ITE (Munandar, 2020). Selanjutnya bentuk *cyberbullying exclusion* atau pengecualian, adalah *cyberbullying* dengan cara mengucilkan seseorang dari grup daring secara sengaja. Kasus ini banyak terjadi di kalangan masyarakat umum berpua *peer-group* atau kelompok pertemanan.

Berdasarkan beberapa kasus diatas, dapat dilihat bahwa pelaku dan korban sama-sama orang yang sudah berada pada usia dewasa awal. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Nycyk (2015), bahwa orang dewasa yang menggunakan internet, mereka yang berusia diatas 18 tahun juga bisa melakukan *cyberbullying*. Menurut Piaget, tahapan

kognitif dewasa awal berada pada cara berpikir formal operasional. Yang mana, jumlah kuantitas pengetahuan mereka lebih besar, cara berpikir lebih sistematis, terampil, dan idealistik. Sehingga orang yang sudah berada pada usia dewasa awal dengan kuantitas pengetahuan yang lebih besar dibanding remaja, idealnya dapat lebih memahami dan memiliki kemampuan literasi media sosial pada setiap individu untuk mengurangi efek buruk dari penggunaan media tersebut, seperti *cyberbullying*. Namun, tidak semua dewasa awal yang menggunakan internet dan media sosial melakukan *cyberbullying*, salah satunya adalah seorang Mahasiswa sekaligus Youtuber Jerome Polin Sijabat (23) yang mendapatkan beasiswa Mitsui Bussan di Waseda University Jepang jurusan Matematika. Jerome menggunakan media sosialnya untuk membuat *vlog* cara belajar bahasa Jepang, Matematika, dan kesehariannya ia berkuliah di Jepang dengan cara mengedukasi. Selanjutnya Gita Savitri Devi (28) atau Gitasav adalah seorang *content creator* video YouTube, *blogger*, dan pemengaruh media sosial. Gita menggunakan media sosialnya untuk membagikan pengalamannya selama berkuliah di Jerman, serta tips-tips berkuliah di Jerman dan tak jarang membagikan opininya tentang berbagai isu-isu di Indonesia maupun dunia dengan gaya bahasa untuk kalangan anak muda.

Banyak faktor yang melatarbelakangi seseorang melakukan *cyberbullying*, menurut Kowalski, Limber, dan Agatston (2008), faktor-faktor resiko yang menyebabkan seseorang melakukan perilaku *cyberbullying* salah satunya adalah persepsi. Menurut Robbins (2015), persepsi merupakan suatu proses yang digunakan individu untuk mengolah dan menafsirkan pesan indera dari lingkungan dalam rangka memberikan makna kepada lingkungan dengan cara mengorganisir dan menginterpretasi sehingga akan mempengaruhi perilaku individu. Persepsi terhadap *cyberbullying* penting karena akan mempengaruhi perilaku seseorang yang nantinya akan berpengaruh terhadap cara pandangnya terhadap perilaku *cyberbullying* itu sendiri. Sehingga diduga bahwa dewasa awal yang memiliki persepsi yang positif terhadap *cyberbullying*

Diduga, persepsi terhadap *cyberbullying* yang dimiliki, baik itu positif atau negatif akan mempengaruhi seseorang ketika dihadapkan atau menilai kasus *cyberbullying* yang dilihatnya dalam kehidupan bermedia sosialnya. Hal ini didukung oleh penelitian Ardi (2011), jika dari proses penilaian dan penginterpretasian menghasilkan penilaian yang positif maka penilaian tersebut akan berjalan terus menjadi hal yang menarik dan disenangi sehingga menjadi informasi yang menetap sehingga menjadi sesuatu yang diminati. Sebaliknya, jika proses penilaian dan penginterpretasian menghasilkan penilaian yang negatif, maka penilaian tersebut akan berjalan terus menjadi hal yang tidak menarik sehingga informasi tersebut akan diabaikan karena tidak diminati.

Sehingga diduga, dewasa awal yang memiliki persepsi yang positif terhadap *cyberbullying* akan menganggap perilaku *cyberbullying* adalah sesuatu yang wajar terjadi di media sosial dan cenderung merasionalkan perilaku tersebut, sehingga dewasa awal tersebut akan cenderung mengarah pada perilaku *cyberbullying*. Sebaliknya dewasa awal yang tidak melakukan *cyberbullying*, tidak menganggap perilaku *cyberbullying* adalah hal yang wajar dari penggunaan media sosial, tidak merasionalkan perilaku *cyberbullying* bagaimanapun bentuk dan situasinya, sehingga dewasa awal tersebut diduga memiliki persepsi yang negatif terhadap *cyberbullying*.

Dengan demikian, dewasa awal yang memiliki persepsi positif terhadap *cyberbullying* secara kognitif, diduga akan menganggap perilaku *cyberbullying* adalah hal yang wajar dari penggunaan media sosial itu sendiri. Subjek memiliki pandangan bahwa *cyberbullying* adalah hal yang biasa terjadi, dan akan membiarkan perilaku tersebut terjadi bahkan melakukannya. Sehingga secara afektif mereka menganggap bahwa melakukan *cyberbullying* adalah sesuatu yang seru atau menyenangkan. Diduga, dengan persepsi positif terhadap *cyberbullying* yang dimiliki tersebut, Subjek mudah terprovokasi yang sebagai akibatnya mereka akan membalas komentar publik dengan kata-kata kasar hingga pernyataan berbaur SARA untuk menyerang korban, atau bentuk-bentuk dari perilaku *cyberbullying* lainnya seperti bertengkar dengan sesama pengguna media sosial menggunakan kata-kata vulgar, melakukan penghinaan, dan pelecehan. Selain itu, melakukan penguntitan yang berisikan ancaman, intimidasi, menyebarkan gosip jahat atau rumor tentang seseorang, menggunakan akun palsu dengan identitas milik orang lain, menyebarkan rahasia orang lain, menipu seseorang, dan mengucilkan seseorang dari grup daring.

Sebaliknya, diduga bahwa dewasa awal yang memiliki persepsi negatif terhadap *cyberbullying* secara kognitif akan menganggap perilaku *cyberbullying* bagaimanapun bentuk dan alasannya, perilaku *cyberbullying* tetap tidak dibenarkan. Sehingga secara afektif mereka menganggap perilaku *cyberbullying* adalah suatu tindakan yang mengerikan sekaligus memalukan jika mendapati dirinya maupun orang lain yang melakukan perilaku *cyberbullying* tersebut. Diduga, dengan persepsi negatif terhadap *cyberbullying* yang dimiliki tersebut, Subjek akan cenderung menghindari dan tidak melakukan perilaku *cyberbullying* tersebut. Mereka tidak mendukung atau tidak setuju dalam berperilaku *cyberbullying*. Perilaku dan penerimaan Subjek terhadap *cyberbullying* akan lebih baik pula, sehingga tidak mudah terprovokasi dengan membalas komentar publik dengan kata-kata yang kasar atau bentuk-bentuk dari perilaku *cyberbullying* lainnya seperti Subjek akan menghindar untuk bertengkar dengan sesama pengguna media sosial menggunakan kata-kata vulgar, melakukan penghinaan, ataupun pelecehan. Kemudian juga Subjek juga akan menghindari perilaku-perilaku *cyberbullying* yang merugikan orang lain

seperti melakukan penguntitan yang berisikan ancaman, intimidasi, menyebarkan gosip jahat atau rumor tentang seseorang, menggunakan akun palsu dengan identitas milik orang lain, menyebarkan rahasia orang lain, menipu seseorang, dan mengucilkan seseorang dari grup daring.

Demikian juga, dewasa awal yang berperilaku *cyberbullying* diduga akan menimbulkan perilaku gemar mem-*bully* di media sosial seperti terlibat dalam pertengkaran daring dengan mengirimkan pesan berisi ejekan atau ancaman yang menyakiti bahkan mengintimidasi korban, menyebarkan rumor, fitnah atau *hate speech*, menyebarkan foto atau video untuk menjatuhkan reputasi dan memermalukan orang. Mencuri *password* dari korban dan menyalahgunakannya untuk merusak profil korban atau orang lain yang mengakibatkan baik kerugian material maupun non material, melakukan penguntitan *cyber*, mengucilkan seseorang di media sosial, dan mengolok-olok pengguna media sosial lainnya. Perilaku yang demikian menggambarkan dewasa awal tersebut memiliki persepsi *cyberbullying* yang positif. Disisi lain, dewasa awal yang tidak berperilaku *cyberbullying* tidak ikut berpartisipasi dalam melakukan *cyberbullying*. Mereka cenderung menghindari bentuk-bentuk dari perilaku *cyberbullying* selama menggunakan media sosialnya. Dewasa awal yang tidak berperilaku *cyberbullying* tidak terlibat dalam pertengkaran daring, tidak mengirimkan pesan berisi ejekan atau ancaman yang menyakiti maupun mengintimidasi korban. Mereka tidak ikut menyebarkan rumor, fitnah atau *hate speech* untuk merusak reputasi seseorang. Tidak menyebarkan foto atau video tanpa seizin dari pemiliknya ataupun orang yang terlibat dalam foto atau video tersebut. Mereka tidak mencuri *password* milik seseorang untuk disalahgunakan yang akan berdampak pada kerugian, tidak melakukan penguntitan *cyber*, mengucilkan seseorang di media sosial, dan mengolok-olok pengguna media sosial lainnya. Sehingga hal ini menggambarkan dewasa awal tersebut memiliki persepsi *cyberbullying* yang negatif.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Molluzzo dan Lawler (2012) dengan judul “*A Comparison of Faculty and Student Perceptions of Cyberbullying*”, yang mengevaluasi persepsi *cyberbullying* dari 400 mahasiswa di mana 121 diantaranya dianggap valid. Usia rata-rata responden adalah 19,5 tahun. Tiga puluh empat persen responden percaya bahwa *cyberbullying* adalah masalah yang serius. Meskipun banyak siswa mengetahui *cyberbullying* adalah masalah serius, namun hanya 11% yang percaya bahwa *cyberbullying* juga termasuk masalah serius di Universitas mereka. Pada saat penelitian, 7% dari responden saat itu sedang mengalami *cyberbullying*.

Beberapa penelitian *cyberbullying* di Indonesia pernah dilakukan. Perundungan di kalangan siswa di sekolah pernah dilakukan oleh Rahayu (2012) berjudul

Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi; Maya (2015) berjudul *Fenomena Cyberbullying di Kalangan Pelajar*, dan Budiarti (2016) yang berjudul *Pengaruh Interaksi Dalam Peer Group Terhadap Perilaku Cyberbullying Siswa*. *Cyberbullying* terhadap anak dan orang dewasa pernah dikaji oleh Safaria (2015) dalam *Prevalence and Impact of Cyberbullying in a Sample of Indonesian Junior High School*. Sementara beberapa contoh kasus *cyberbullying* di dunia pernah diteliti oleh Haryati (2014). Namun demikian, penelitian tentang persepsi terhadap *cyberbullying* dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal belum banyak diteliti.

Berdasarkan latar belakang diatas maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Antara Persepsi Terhadap *Cyberbullying* Dengan Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* Pada Dewasa Awal”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada hubungan antara persepsi terhadap *cyberbullying* dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal?
2. Bagaimana gambaran dimensi dominan pada persepsi terhadap *cyberbullying* dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal?
3. Bagaimana gambaran persepsi terhadap *cyberbullying* dan perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal?
4. Bagaimana gambaran perilaku *cyberbullying* berdasarkan data penunjang pada dewasa awal?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara persepsi terhadap *cyberbullying* dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal. Serta melihat gambaran dan dimensi dominan pada persepsi terhadap *cyberbullying* dan perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian bertujuan untuk memberikan sumbangan sekaligus menambah khazanah ilmu pengetahuan dan tambahan informasi kajian psikologi sosial mengenai persepsi terhadap *cyberbullying* dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan kepada pengguna jejaring sosial bahwa persepsi terhadap *cyberbullying* diperlukan agar individu lebih bijak dalam berperilaku secara *online*. Diharapkan menjadi acuan pada dewasa awal agar perilaku *cyberbullying* dapat dicegah serta menghimbau para dewasa awal untuk meningkatkan pengetahuan mengenai *cyberbullying* yang nantinya akan membentuk perilaku pada dewasa awal untuk mengetahui bahwa perilaku *cyberbullying* memiliki dampak yang tidak kalah mengkhawatirkan dibandingkan perilaku *bully* secara tradisional. Penelitian ini juga dapat memberikan penjelasan mengenai bentuk-bentuk *cyberbullying*. Hal ini penting untuk mengurai pengaruh negatif media sosial, khususnya dalam kasus *cyberbullying* di dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang baru dikenal sebagai komunitas “melek“ internet.